

# Real War 2 – Spielanleitung

geschrieben von Alpha-Kilo

10.10.2011 Entwurf

15.10.2011 Links zu Addons, **Angaben für Testspiele** eingefügt

19.10.2011 Ergänzungen zu Finanzen, Eroberung und Ausbau.

Einfügen von Sondermissionen

**farblich unterlegt** = noch von Lord zu bearbeiten/ bei ACRE: Die Frage geht an Wickerman

20.10.2011 ACRE hinzugefügt

20.10.2011 Einige Detailänderungen nach Rücksprache mit lord

<Datum> <Änderung>

## Allgemeines

### Überblick

- RealWar 2 ist eine PvP-Kampagne für ArMA2. Zwei Gruppen menschlicher Spieler kämpfen um die Vorherrschaft über die Insel Lingor. Die Ergebnisse eines Spieltages werden festgehalten und bilden die Grundlage für den folgenden Spieltag. Beiden Seiten steht ein Arsenal zur Verfügung, das sowohl Ost- als auch Westgerät enthält.

### Weitere Informationen

- Webseite: <http://www.arma-liga.de/index.php?uid=realwar> (Inhalte werden noch überarbeitet.)
- Forum **<Link>**

### Technische Voraussetzungen zum Mitspielen

- ArMA 2 Combined Operations
- Teamspeak 3
- Lingorpaket: brg\_afrika, ibr\_plants, Lingor, Lingor\_units, mbg\_Buildings\_2: <http://lmo.arma-liga.de/downloads/ligaaddon/@Lingor.rar>
- ACRE und JayArMA Lib **<Link>**
- Project RACS: <http://lmo.arma-liga.de/downloads/ligaaddon/@PRACS.rar>
- RealWar Mod: <http://lmo.arma-liga.de/downloads/ligaaddon/@ALReal.rar>

### Sonstige Voraussetzungen

- Anmeldung im Forum, damit die Aufnahme in die SquadXML erfolgen kann.
- Erstellen eines Spielerprofils mit der RealWar-SquadXML

### Hinweis zur SquadXML

- Da beide Seiten denselben Fahrzeugpool nutzen, ist es erforderlich, dass die Spieler eine **eindeutige SquadXML** verwenden, die noch entwickelt wird. Bis es soweit ist, verwenden die Spieler die SquadXML ihrer Clans. In dieser Übergangszeit müssen die Spieler alle Logos ihrer Seite genau kennen, damit Teamkills vermieden werden.

### Server

- Teamspeak: **<Link>**
- - Nickname erstellen: [**<Seite-Trupp>**] **<Spielername>**
- Spielservers: Filter "real", Passwort: "real"
- - Auf dem RealWar-Server muss das RealWar-Spielerprofil verwendet werden.

### Termine

- Es wird an jedem zweiten Freitagabend von 20:00 bis 22:00 gespielt. Die Spieler können sich bereits ab 19:00 im TS und auf dem Spielservers treffen, um ihre Addons zu testen. Alle sollen spätestens um 19:45 anwesend sein, damit die Truppführer ihre Waffenkäufe planen können. Nach Spielstart bleibt der Server für 10 Minuten gesperrt. Im Anschluss an das

Spiel findet eine Nachbesprechung statt.

#### Abweichende Regelungen für die Testspiele:

- Die Testspiele finden jeden Freitag um 20:15 statt.
- Teamspeak für Testspiele: [GNC] 80.190.246.132:9989, kein Passwort
- Anmeldung ist nicht erforderlich
- Einrichten einer besonderen SquadXML ist nicht erforderlich.
- Einrichten eines besonderen Nicknames für den TS3-Server ist nicht erforderlich.
- Verwenden des RealWar-Spielerprofils ist nicht erforderlich.

## Rahmendaten

### Allgemeines

- Spieleranzahl 30 gegen 30
- Spielparteien BAF und PRACS
- Respawn in der Basis mit 5 Minuten Wartezeit
- Kleine Gruppen von Zivilisten bevölkern die Städte
- KI-Partisanen durchstreifen das Land
- Das Abschießen von unbewaffneten Zivilisten wird bestraft
- Den beiden Seitenkommandanten steht jeweils eine Drohne zur Verfügung, die selbständig über die Insel fliegt. Der Seitenkommandant kann den Blickwinkel der Kamera steuern.
- Ingame-Uhrzeiten der Spieltage:
  - 05:00 5.8.2010
  - 10:00 5.8.2010
  - 14:00 5.8.2010
  - 17:00 5.8.2010
  - 23:00 5.8.2010
- Mit wechselnden Sicht- und Wetterverhältnissen ist zu rechnen.

### Finanzen

- Jede Seite erhält zu Beginn der Kampagne ein Startguthaben in Höhe von 250.000 \$ und 300 Liter Öl.
- Im Spiel gibt es verschiedene Einkommensarten: Sondermissionen bringen bei Erfolg Geld oder Ausrüstung, sowie Ausbalkisten. Fahrzeuge und Waffen können jederzeit gegen volle Erstattung des Kaufpreises zurückgegeben werden. Ein Eroberungsversuch ergibt 10 \$/Minute. Ein erobertes Ort ergibt 7.000 \$ und 5 Liter Öl. Ein Ausbauversuch der Stufe 1 ergibt 1 Liter Öl/Minute. Ein Ort der Ausbaustufe 1 ergibt 7.000 \$ und 20 Liter Öl. Ein Ausbauversuch der Stufe 2 ergibt 10 \$/Minute und 1 Liter Öl/Minute. Ein Ort der Ausbaustufe 2 ergibt 10.000 \$ und 40 Liter Öl.
- Das eingenommene Geld wird in Waffen und Ausrüstung investiert. Ein einfaches Gewehr kostet ca. 1.000 \$. Ein Maschinengewehr kostet ca. 3.000 \$. Ein Scharfschützengewehr kostet ca. 3.000 \$. Ein Zielfernrohr kostet 500 \$, egal für welche Waffe. Ein Unterlaufgranatwerfer kostet 500 \$, egal für welche Waffe. Ein Schalldämpfer kostet 500 \$, egal für welche Waffe. Ein Nachtsichtvisier kostet 500 \$, egal für welche Waffe. Ein AT- oder AA-Werfer kostet 500 \$. Der Preis für die passende Munition wird nach Wirksamkeit gestaffelt. Bestimmte Spezialwaffen werden sehr teuer sein.
- Das eingenommene Öl wird in Fahrzeuge investiert. Die Preise werden nach Leistungsfähigkeit gestaffelt. Panzer und Hubschrauber sind erheblich teurer als Jeeps. Sollte eine Seite kein Öl mehr haben und kein Fahrzeug mehr besitzen, bekommt sie einen LKW gestellt.
- Soldatenslots, Standardbewaffnung, -navigationsausrüstung und Fahrräder sind kostenlos.
- Die Strafe für den Abschuss eines unbewaffneten Zivilisten beträgt 5.000 \$. Bei 5 Abschüssen droht zusätzlich der Verlust einer Stadt.

## Die Spieleinstellungen

- Es gibt nur die Egoperspektive im Profimodus mit deaktivierten Meldungen und ohne Fadenkreuz. Per Addon werden das Radar und die Aufschaltrouten entfernt. Sämtliche freundlichen und feindlichen Fahrzeuge erscheinen auf dem Radar als "neutral". Jeder Spieler kann bei LKWs und Jeeps die Räder reparieren. Alle anderen Reparaturen, insbesondere an APCs, Panzern und Fluggeräten können nur vom Mechaniker vorgenommen werden. Die Thermalsicht ist von den Gewehren entfernt und durch NSPU-Sicht ersetzt. FLIR und schwere Artillerie werden aus dem Spiel entfernt. Es wird keine Änderungen an Panzerungswerten und Geschwindigkeiten der Fahrzeuge geben. Die Spieler sollen beim Fahren und Bekämpfen der Fahrzeuge im RealWar2 keine Überraschungen erleben, sondern mit dem Gewohnten arbeiten.

## Die Trupps

- Die Spieler werden in Trupps aufgeteilt. Ein Trupp besteht mindestens aus vier Mann: Offizier, Sani, Mechaniker und Soldat. Eventuelle weitere Spieler werden als Soldaten geführt. Der Truppführer kann in einem Spiel maximal zwei Fahrzeuge kaufen. Fahrzeuge respawnen nicht. Jeder Trupp darf in in seiner Basis oder in einem von der eigenen Seite eroberten Ort spawnen. Jeder Trupp stellt einen Mann, der ihn im Spielerbeirat vertritt. Der Spielerbeirat wählt aus einem Pool von Sondermissionen drei Sondermissionen für den jeweiligen Spieltag aus, die alle abgeschlossen werden dürfen.

## Die Späher

- Jede Seite hat einen Spähtrupp von 4 Mann. Die Spähertruppe ist in ihrer Waffenauswahl beschränkt. Sie verfügt über einen speziellen Pool aus Waffen und Fahrzeugen. Spähtrupps dürfen überall spawnen, außer in den gegnerischen Kreisen.

## Der Waffenkauf

- Es gibt einen Pool aus Waffen und Fahrzeugen von verschiedenen Seiten. Beiden Seiten steht das gesamte Arsenal zur Verfügung. Getrennte Ost- und Westkataloge gibt es nicht. Soldaten haben folgende kostenlose Standardausrüstung: Kompass, Karte, Fernglas, Uhr, M16 oder AK74, 2 Magazine. Truppführer haben zusätzlich ein GPS und ein NVG. Alles Weitere muss gekauft werden. Der Waffen- und Fahrzeugkauf sowie die Wahl der Startposition erfolgt ingame durch den Truppführer und muss bis 10 Minuten nach Spielstart erledigt sein. Die Ausrüstung von überlebenden Spielern wird ins nächste Spiel übernommen.

## **Ablauf der Kampagne**

### Beginn

- Vor Beginn der Kampagne werden alle Orte gerecht auf die beiden Seiten verteilt. Diese Orte zahlen Steuern, die für den Kauf von Ausrüstung verwendet werden. Die Summe wird so kalkuliert, dass die halbe Karte genug Geld für zwei Spieltage abwirft. Schmilzt das eigene Territorium auf ein Viertel der Karte zusammen, soll immer noch genug Geld für einen Spieltag erzielt werden. Ein langsames Erspielen von Einkommen ist nicht erforderlich. Die Hauptkämpfe können sofort beginnen und führen zu einem allmählichen Verschieben der Frontlinie.

### Eroberung eines Ortes

- Wenn man einen Ort erobern möchte, schafft man eine Eroberungskiste in den Ort und startet den Aufbau über einen Mausradbefehl. Jede Seite kann bis zu drei Eroberungs- und/oder Ausbaukisten in beliebiger Kombination bestellen. Eroberungskisten gibt es auf Anforderung, Ausbaukisten der Stufen 1 und 2 werden nur als Belohnung für Sondermissionen geliefert. Außerdem können erbeutete Kisten der Gegenseite für eigene Eroberungs- bzw. Ausbauzwecke verwendet werden. Im allergünstigsten Fall können auf

diese Weise insgesamt sechs Eroberungen und Ausbauten an einem Spieltag durchgeführt werden. Im Spiel zeigt eine Entfernungsangabe an, wie weit man noch von einem gültigen Aufbauort entfernt ist. Hat man eine ungeeignete Kistenart, so zeigt eine Meldung an, dass die Eroberung mit dieser Kiste nicht möglich ist. Dasselbe gilt analog für die nachstehenden Ausbaustufen. Die Eroberung wird durch einen kleinen Bunker dargestellt. Für jede Minute des Eroberungsversuchs erhält man 10 \$. Nach 20 Minuten ist die Eroberung abgeschlossen und es erscheint eine Fahne über dem Bunker. Es ist möglich, den Aufbau abubrechen und neu zu starten. Aber nur der letzte Aufbauversuch wird gewertet. Auch der Feind kann die Eroberung abbrechen und so die Einnahme des Ortes vereiteln. Dazu muss ein Mann an den Bunker herantreten und in per Eintrag im Actionmenu abbrechen. Das Abbrechen dauert 60 Sekunden. <Bilder: Eroberungskiste, kleiner Bunker, kleiner Bunker mit Fahne WEST>

#### Ausbaustufe 1

- Eine eroberte Stadt kann ausgebaut werden. Die erforderlichen Ausbalkisten sind nur über erfolgreich abgeschlossene Missionen erhältlich. Die Ausbaustufe 1 wird durch einen mittelgroßen Bunker dargestellt. Für jede Minute des Ausbauversuchs gibt es 1 Liter Öl. Nach 20 Minuten ist der Ausbau abgeschlossen und es erscheint eine Fahne über dem Bunker. Auch hier wird nur der letzte Versuch gewertet und auch hier kann der Gegner den Bunker in 60 Sekunden abbrechen. <Bilder: Ausbalkiste 1, mittlerer Bunker, mittlerer Bunker mit Fahne RACS>

#### Ausbaustufe 2

- Ein Ort der Stufe 1 kann zur Stufe 2 ausgebaut werden. Die erforderlichen Ausbalkisten sind nur über erfolgreich abgeschlossene Missionen erhältlich. Die Ausbaustufe 2 wird durch einen Generator dargestellt. Für jede Minute des Ausbauversuchs gibt es 10 \$ und 1 Liter Öl. Nach 20 Minuten ist der Ausbauversuch abgeschlossen und es erscheint eine Fahne über dem Generator. Auch hier wird nur der letzte Versuch gewertet und auch hier kann der Gegner den Bunker in 60 Sekunden abbrechen. <Bilder: Ausbalkiste 1, Generator, Generator mit Fahne WEST>

#### Ausbaureihenfolge

- Von der Basis ausgehend kann jede nächstgelegene Stadt, die direkt über Straßen mit der Basis verbunden ist, ausgebaut werden. Erst wenn eine Stadt die Ausbaustufe 2 erreicht hat, darf die dahinterliegende Stadt ausgebaut werden. Auch hier gilt: Zwischen der Stadt in Ausbaustufe 2 und der für den Ausbau angepeilten Stadt muss eine direkte Straßenanbindung bestehen. <Bild: Karte von Lingor mit Liniennetz der möglichen Städteverbindungen>

#### Ende durch Bankrott

- Eine Mannschaft, die keinen Restbestand an Ausrüstung und kein Geld für einen Neukauf mehr hat, ist bankrott und muss wegen Handlungsunfähigkeit aufgeben.

#### Ende durch militärischen Sieg

- Die Seite, die die gesamte Karte außer der gegnerischen Basis einnimmt, hat gewonnen.

### Sondermissionen

#### Überblick:

- Sondermissionen sind eine weitere Einkommensquelle neben den eroberten und ausgebauten Orten. Die Ausbalkisten der Stufen 1 und 2 sind ausschließlich über erfolgreich abgeschlossene Sondermissionen erhältlich. Der Lieferpunkt im HQ, der in einigen Missionen eine Rolle spielt, ist ein Hangar, der mit einem Schild kenntlich gemacht wird. Die hier veröffentlichten Belohnungen gelten mit einer 80%igen Wahrscheinlichkeit. Mit 20%er Wahrscheinlichkeit weicht die Belohnung von dieser Auflistung ab. Die tatsächliche

Belohnung kann sowohl besser als auch schlechter sein.

#### Mission 1: "Mayday, Mayday!"

- Auftrag: Eine C130 ist abgestürzt. Suchen Sie die Maschine und bergen Sie die Fracht! Das Flugzeug hat wahrscheinlich zwei Kisten mit Muniton und Waffen, sowie Geheimdokumente an Bord. Verlieren Sie keine Zeit, denn die Gegenseite ist ebenfalls auf der Suche nach dem Flugzeug.
- Belohnung: zwei Kisten mit Waffen und Muniton und eine Ausbaurkiste Stufe 1
- BAF und PRACS haben dasselbe Ziel.

#### Mission 2: "Schwertransport"

- Auftrag: Ein Militärtransporter ist in unwegsamem Gebiet liegen geblieben. Die Ladung besteht aus einer Frachtkiste. Bergen Sie die Kiste und bringen Sie sie zum Lieferpunkt im HQ!
- Belohnung: 100.000 \$ und 150 Liter Öl
- BAF und PRACS suchen jeweils einen eigenen Transporter

#### Mission 3: "Haftbefehl"

- Auftrag: Es liegt ein Interpolhaftbefehl für einen Waffenhändler vor. Nehmen Sie die Person lebend fest und bringen Sie sie zum Lieferpunkt im HQ!
- Belohnung: 75.000 \$ und eine Ausbaurkiste Stufe 1
- BAF und PRACS suchen jeweils einen eigenen Verdächtigen

#### Mission 4: "Notsignal"

- Auftrag: Ein Prototyp eines neuen Jets ist abgestürzt. Der Pilot konnte aussteigen. Bringen Sie den Piloten lebend zum Lieferpunkt im HQ! Verlieren sie keine Zeit, denn die Gegenseite ist auch auf der Suche nach dem Piloten!
- Belohnung: 75 Liter Öl und eine Ausbaurkiste Stufe 2,
- BAF und PRACS haben dasselbe Ziel

#### Mission 5: "Das fliegende Auge"

- Auftrag: Der Kontakt zu einer UAV Drohne ist abgebrochen. Die letzte Position ist bekannt. Bergen Sie die Drohne und bringen Sie sie zum Lieferpunkt im HQ.
- Belohnung: 50.000 \$ und eine Ausbaurkiste Stufe 1
- BAF und PRACS suchen jeweils eine eigene Drohne

#### Mission 6: "Blackout"

- Auftrag: In einer Stadt ist das Umspannungswerk zerstört worden. Bringen Sie einen neuen Generator dorthin! Der Generator steht zu Abholung am Lieferpunkt im HQ bereit.
- Belohnung: 150.000 \$ und 150 Liter Öl
- BAF und PRACS haben unterschiedliche Zielorte

#### Mission 7: "Spionageabwehr"

- Auftrag: Der Abwehrdienst hat einen Spion enttarnt und versucht gefangen zunehmen. Der Spion konnte entkommen und versteckt sich in einer Stadt. Der Spion muss lebend gefangen und zum HQ Lieferpunkt gebracht werden. Verlieren Sie keine Zeit, die Gegenseite ist ebenfalls auf der Suche nach dem Spion.
- Belohnung: 25.000 \$ und eine Ausbaurkiste Stufe 2
- BAF und PRACS haben dasselbe Ziel

#### Mission 8: "Drogenhandel"

- Auftrag: Die Drogenfahndung hat uns um Hilfe gebeten. Es soll sich ein Drogenhändler an einer bestimmten Stelle für einen Drogenhandel aufhalten. Verhindern Sie den Drogenhandel, stellen Sie die Drogen sicher und bringen Sie sie zum Lieferpunkt im HQ!
- Belohnung: 100.000 \$ und 100 Liter Öl

- BAF und PRACS suchen jeweils einen eigenen Drogenhändler

#### Mission 9: "Checkpoint"

- Auftrag: Die Gegenseite hat unrechtmäßig einen Checkpoint mit einer Radaranlage in unserem Gebiet eingerichtet. Zerstören Sie die Radaranlage und bergen sie die Ausrüstung.
- Belohnung: zwei Kisten mit Waffen und Munition, 125 Liter Öl und eine Ausbaurüstung Stufe 2

#### Mission 10: "Nukleare Altlasten"

- Auftrag: Wir haben in Erfahrung gebracht, dass eine Terroristengruppe versucht, nukleares Material in ihren Besitz zu bringen. Wir müssen die nukleare Fracht unbedingt sicherstellen und die Terroristen töten. Die Fracht muss zum Lieferpunkt ins HQ gebracht werden. Verlieren sie keine Zeit, die Gegenseite ist auch auf der Suche nach dem nuklearen Material.
- Belohnung: 90.000 \$, 85 Liter Öl und eine Ausbaurüstung Stufe 2
- BAF und PRACS haben dasselbe Ziel

#### Mission 11: "Bombenalarm"

- Auftrag: Wir haben gemeldet bekommen, dass ein verdächtiges Auto in einer Stadt steht. Aufgrund verschiedener Bombenanschläge in dieser Gegend ist davon auszugehen, dass mit diesem Fahrzeug ein weiterer Anschlag durchgeführt werden soll. Wir haben keine Kenntnis darüber, wann die Bombe explodiert. Die letzten Autobomben bestanden aus jeweils 1 t C4 und hatten einen Funkauslöser mit 100m Reichweite. Bringen sie die scharfe Autobombe sicher zum angegebenen Platz! Stellen Sie sicher, dass das Auto nicht zerstört wird!
- Belohnung: 150.000 \$, 100 Liter Öl und eine Ausbaurüstung Stufe 1
- BAF und PRACS suchen jeweils eine eigene Autobombe

#### Mission 12: "Wassernotstand"

- Auftrag: Wir sollen für die UN einen LKW mit einer Trinkwasserreinigungsanlage in eine Stadt bringen. Der LKW steht zu Abholung am Lieferpunkt im HQ bereit.
- Belohnung: 50.000 \$ und 50 Liter Öl

### Ablauf des Spawn- und Bestellvorgangs

#### Einleitung:

- Die Einkäufe werden nur von den Truppführern vorgenommen. Es gibt zwei Fahnen in der Basis. Eine generiert die kostenlosen Fahrräder, die andere ruft den Shop auf. Als Truppführer zu dieser Fahne laufen und den Eintrag "Shop" im Mausmenü ausführen. Die kurze Anweisung lesen. **<Text der Anweisung einfügen>** **<Bild: Fahnenmast>**

#### Zuerst den Spawnpunkt wählen:

- Karte öffnen (Standardtaste [M]) Per Linksklick mit der Maus einen Spawnpunkt wählen. Reguläre Truppen dürfen in jedem der eigenen Kreise spawnen. Später dürfen überall spawnen, außer in gegnerischen Kreisen. Der Spawnpunkt kann zur Korrektur beliebig oft neu gesetzt werden. Ist der Spawnpunkt gewählt, Karte schließen. Eine Meldung informiert darüber, dass der Spawnpunkt gesetzt ist. **<Bild: Spawnpunkt>**

#### Danach Einkaufen:

- Nach dem Setzen des Spawnpunktes öffnet sich der Shop. Der Truppführer hat 10 Minuten Zeit, seine Bestellung auszuführen. Danach ist kein Zugriff mehr möglich. In der rechten, oberen Ecke wird die verbleibende Zeit angezeigt. Auch das vorhandene Kapital in Form von Geld für Waffenkäufe und Öl für Fahrzeugkäufe wird angezeigt. Es gibt vier Fenster: Links oben Waffen- und Munitionskauf, links unten Fahrzeugkauf,

rechts oben die Minimap mit dem bereits gesetzten Spawnpunkt, rechts unten das Übersichtsfenster für die bestellte Ausrüstung. Weiße Einträge im Shop sind in früheren Spielen vom Feind erbeutete Waffen, die kostenlos ins Spiel genommen werden können. Rote Einträge stehen für Waffen oder Fahrzeuge, die gekauft werden müssen. Der Preis wird in Klammern angezeigt.

- Zum Bestellen im linken, oberen Fenster eine Waffe oder Munition auswählen, dann die gewünschte Menge mit dem Schieberegler wählen und [OK] drücken. Danach kann der nächste Gegenstand bestellt werden. Zur Kontrolle sind alle ausgewählten Gegenstände im rechten unteren Fenster aufgeführt. Um eine Position zu korrigieren, einfach den entsprechenden Gegenstand im Übersichtsfenster markieren und auf [Loeschen] klicken.
- Jeder Trupp darf zwei Fahrzeuge mitnehmen. Eine Ausnahme gibt es: Für jede gewählte Lufteinheit darf man zusätzlich einen Reparatur-, Munitions- oder Treibstoff-LKW mit ins Feld nehmen. **<Bild: Shop>**
- Sollte man zu irgendeinem Zeitpunkt merken, dass man etwas falsch gemacht hat oder falls der Shop einen Fehler anzeigt, einfach den Shop oder die Karte schließen und von Neuem beginnen. Solange der Button [Bestaetigen] noch nicht gedrückt wurde, lässt sich der Shop im erlaubten Zeitfenster von 10 Minuten beliebig oft aufrufen. Wenn die Bestellung vollständig und richtig ist, auf [Bestaetigen] klicken. Dadurch wird die Bestellung abgeschlossen und das Aufstellen der entsprechenden Objekte beginnt. **<Bild: Aufstellung>**

## ACRE Anleitung

RealWar2 wird mit ACRE gespielt. Wir haben einige Installationsanleitungen zusammengetragen. Die Nutzung von ACRE im Spiel ist in den Youtube-Filmen gut erklärt.

- AI: <http://www.angryinsects.com/content/acre-installation-anleitung>
- Brig2010: <http://brigade2010.com/acre%20guide.htm>
- JgBtl533: <http://board.sixbitunder.com/thread.php?threadid=8524>
- Youtube (deutsch): <http://www.youtube.com/user/ArmAStation#p/u/7/CpV4hDhx4Pw>
- Youtube (englisch): <http://www.youtube.com/watch?v=ISH2-NJbl3Q>

### Hinweise:

- In der ArmA2-Spielsteuerung müssen alle Belegungen für voice over net (VON) gelöscht werden.
- Für Teamspeak soll die push-to-talk-Funktion verwendet werden. Die TS-ptt-Taste dient unter ACRE zum direkten Sprechen, also ohne Funkgerät. Das wird von jedem Spieler in Hörweite gehört – unabhängig davon, ob er in derselben Gruppe oder auf derselben Seite ist wie der Sprecher.
- Wenn es eine Version von ACRE zu installieren gibt, soll die alte Version vorsichtshalber sorgfältig komplett deinstalliert werden. Dann Rechner neu starten und die neue Version installieren. Einfaches "Drüberbügeln" soll man lieber lassen.

### Tastaturbelegung:

- |  |   |
|--|---|
| – [L-Shift][L-Strg][A]                 | Durchschalten der Funkgeräte                      |
| – [L-Shift][L-Strg][S]                 | Durchschalten der Funkgeräte                      |
| – [L-Shift][L-Strg][X]                 | Das gewählte Funkgeräte öffnen                    |
| – [L-Shift][L-Strg][Pfeiltaste links]  | Das geöffnete Funkgerät auf dem linken Ohr hören  |
| – [L-Shift][L-Strg][Pfeiltaste rechts] | Das geöffnete Funkgerät auf dem rechten Ohr hören |
| – [L-Shift][L-Strg][Pfeiltaste rauf]   | Das geöffnete Funkgerät auf beiden Ohren hören    |
| – [Linksklick mit der Maus]            | Einstellungen am geöffneten Funkgerät vornehmen   |
| – [Escape]                             | Das geöffnete Funkgerät schließen                 |
| – [Caps Lock]                          | Push to talk für das gewählte Funkgerät           |

Fragen an Wickerman:

- Sind weitere Tasten und Funktionen zu berücksichtigen? Besonders interessant ist das Einstellen der Lautstärke für direktes Sprechen – Flüstern, Sprechen, Rufen
- Soll eine Standardprozedur beschrieben werden? Beispielweise: Funkgerät(e) Typ X (und Y) aufnehmen, Sendeleistung auf Maximum einstellen, Kanal wählen, Ohr wählen